

DAFTAR PUSTAKA

- Adan, A. (2025). Motivasi belajar dan hasil belajar: Sebuah tinjauan pustaka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 22–30.
- Afrianti, R., Setyowati, D., & Listiarini, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran *Flashcard* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 02 Sungai Raya. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 2(6), 45–54. <https://edukhasi.org/index.php/edu/article/view/383>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, A. A. G. (2018). *Statistik pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). *Desain dan strategi pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press.
- Agung, A. A. G., dkk. (2022). *Statistika inferensial pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.
- Akmalia, P. (2024). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model *Make a Match* berbantuan card game di MIN Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru MI*, 4(2), 85–94. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/44499/>
- Anggarawati, N. M. S., & Mahadewi, L. P. (2013). Pengaruh penggunaan media gambar dalam model *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1653>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darniyanti, E., & Saputra, A. H. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa: Studi literatur. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(3), 188–195.
- Dewi, A. A. A. I. (2023). Pengaruh model *Make a Match* berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara tahun ajaran 2022/2023 (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha). <https://repo.undiksha.ac.id/15354/>
- Dewi, I. M. A. A. (2023). Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *flash card* untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 11(1), 45–55. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/60239>
- Eka Kristin, & Pangestie, E. P. (2022). Hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa SMA Kristen Palangka Raya. *Pandohop: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 120–129. <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/pdhp/article/view/5125>
- Furqoni, M., Nurhabibah, P., & Setiawan, E. (2023). Penggunaan media pembelajaran *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada

- pembelajaran IPAS kelas IV SDN 4 Megugede. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 99–108. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25572>
- Hasibuan, M., Purba, J. S., & Siregar, D. R. (2023). Teknik observasi dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 33–41.
- Jayanti, N. P. R. D., Utama, I. K., & Sumantri, M. (2024). Penerapan model problem based learning berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar IPAS siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 55–64. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPDN/article/view/56015>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/Panduan-Pembelajaran-dan-Asesmen.pdf>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Rapor pendidikan Indonesia tahun 2023*. <https://bpmpkaltara.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2023/10/RAPOR-PENDIDIKAN-INDONESIA-2023.pdf>
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh media *flash card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/1257>
- Lestari, W., & Hidayat, A. (2020). Efektivitas model *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 101–110. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JUPI/article/view/14567>
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning: mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning: mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Makhmuri, M., & Andini, N. A. (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika di SD Negeri Panca Tunggal. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 77–85. <https://journal.unuha.ac.id/index.php/jemari/article/view/541>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen penilaian motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 262–270. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/26611>
- Permatasari, D. A., Sumarni, S., & Prasetyo, Z. K. (2025). Penerapan model *Make a Match* berbantu media kartu untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPAS siswa kelas V. *Jurnal Kewarganegaraan*, 9(1), 12–24. <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/87371>
- Purba, R. E., Sembiring, R. R., & Harahap, A. N. (2025). Pengaruh model *Make a Match* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD

- Negeri 065011 Medan Selayang. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 4(1), 109–115. <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/904>
- Rahma, A. P., & Wibowo, M. E. (2021). Pengaruh pendekatan ceramah terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 45–54. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JISD/article/view/1234>
- Rohmah, M. Z. (2024). Penerapan model *Make a Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada subtema “Indahnya keragaman budaya negeriku” kelas IV SD 3 Pegunungan Kudus (Skripsi, Universitas Muria Kudus). <https://123dok.com/document/y4x24e0z-penerapan-meningkatkan-aktivitas-pembelajaran-indahnya-keragaman-negeriku-pegunungan.html>
- Rusman. (2018). Model pembelajaran *Make a Match* dan langkah-langkahnya. *Radar Edukasi*. <https://radaredukasi.com/2023/02/05/model-pembelajaran-make-a-match-dan-langkah-langkahnya/>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sakinah, L., Nuraeni, F., & Yogiarni, T. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* digital terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 839–845. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14842>
- Sania, K. M. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPAS di kelas IV SDN Kaligawe (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung). <https://repository.unissula.ac.id/35315/>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sartika, H., Suarni, N. K., & Suarjana, I. M. (2025). Pengaruh model *Make a Match* berbantuan game edukasi Wordwall terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 23–30. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jppi/article/view/60937>
- Septiani, R., Hartati, S., & Prasetyo, Z. K. (2021). Penggunaan model *Make a Match* dengan media *flash card* untuk meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 2 Gadingsukuh. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 56–65. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/948>

- Setyosari, P. (2015). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siregar, R., & Purnama, M. (2022). Penggunaan media visual untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(3), 211–219. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jipp>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugeng. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyaningkrum, E. D. W., & Wulandari, D. (2020). Keefektifan model *Make a Match* berbantuan kartu bergambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kabupaten Pati (Skripsi, Universitas Negeri Semarang). <https://lib.unnes.ac.id/39293/1/1401416392.pdf>
- Tridwiyuni, L., Puspita, S. D., & Lestari, M. D. (2024). Pengaruh penggunaan media picture card dalam model *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 101845 Sukamakmur. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 4(1), 139–145. <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/873>
- Tyas, R. R., Suryani, N., & Prasetyo, Z. K. (2023). Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu susun suku kata untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II SDN 2 Logede. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–42. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikandasar/article/view/4790>
- Ulfa, A. (2021). *Statistika untuk pendidikan dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Werang, B. R. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiantari, N. P. S., Suarjana, I. M., & Suarni, N. K. (2024). Pengaruh model *Make a Match* berbantuan couple card terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Gugus Srikandi Denpasar Timur (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha). <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/19986/>
- Zainudin, A. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap keberhasilan belajar di MTs. *FAJAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 150–162. <https://ejurnal.uij.ac.id/index.php/FAJ/article/view/2650>
- Zhao, L., Chen, Q., & Wang, S. (2024). The role of *self-efficacy* in academic motivation and achievement: A meta-analysis. *Journal of Educational Psychology*, 116(2), 230–246.